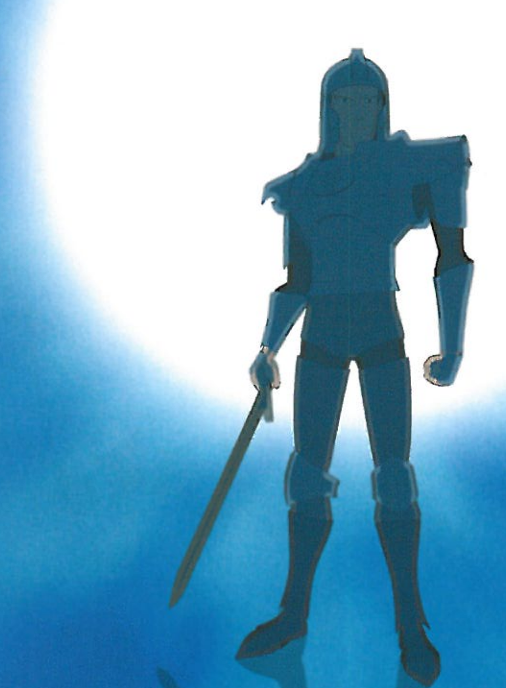

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
NOTICIAS
¡Alucina con los secretos
de la peli Pokémon Rangers!
Nº 71
Nintendo Acción
[5ª]
ENTREGA
¡¡LA GUÍA DEFINITIVA!!
POKéMON ESMERALDA
• Todos los secretos de la zona Safari • Mapas de cada nivel
• Descubre cómo vencer los combates más difíciles
¡Los trucos más chulos para Pokémon!

LA ETERNA LUCHA ENTRE EL BIEN Y EL MAL
COMO NUNCA ANTES LA HABÍAS VISTO



EL GUERRERO SIN NOMBRE

UNA PRODUCCIÓN DE TORNASOL FILMS "EL GUERRERO SIN NOMBRE" MÚSICA BERNARD BECKER
ESCRITA POR ÁNGEL E. PARIENTE Y JAVIER LÓPEZ BLANCO SONIDO SONART MONTAJE NACHO RUIZ CAPILLAS
CO-PRODUCTORES JUAN PABLO BUSCARINI Y PABLO BOSSI PRODUCIDA POR JAVIER LÓPEZ BLANCO Y MARIELA BESUIEVSKY DIRIGIDA POR DAVID IGLESIAS

www.elguerrerosinnombre.com




















PokémON



Poké-manía — 4

Se acerca la hora poké-maníaco...¡ya falta poco para el estreno de Pokémon Rangers! Si no quieres perderte nada de la nueva peli de Pokémon, aquí tienes todos los detalles: de qué va, los protas, nuevos personajes, escenas... ¡TODO!



Guía Pokémon Esmeralda — 6

¿Te has quedado estancado en Ciudad Arbolada? ¿No sabes cómo hacerte con Kyogre y Groudon? Te damos las claves y los mejores trucos para que avances por nuevas zonas de la región Hoenn.



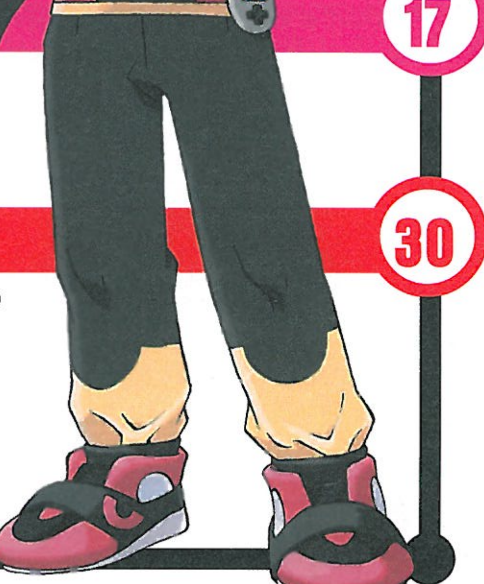
Pósters — 17

Seguro que encuentras un buen sitio para colgar estos mega pósters, porque este mes les ha tocado a dos conocidísimos Pokémon: Deoxys y el simpático Vulpix.



Zona Pokémon — 30

Nuevos pasatiempos, actividades de lo más molonas, y, sí, claro que sí, no podían faltar vuestros dibujos más divertidos. ¿A qué esperas a buscar el tuyo? Tal vez en este número haya tenido suerte, ¿no?



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Augusto Varela, Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz, Mary Molina
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Director de Sistemas**: Javier del Val •**Subdirectora de Márketing**: Belén Fernández
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Rosa Juárez
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@axelspringer.es ■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta Oficinas 2 y 3. 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992



¡Descubrimos todos los detalles de la película más guay del verano!

POKéMON RANGERS y el Príncipe de los Mares: Manafi

Nueva película de Pokémon para la temporada veraniega... en el país del Sol Naciente, eso sí. El 15 de julio se estrena en Japón, la peli del momento: Pokémon Rangers.

En la inmensidad de los océanos, nacerá un misterioso Pokémon. Así, de una forma tan misteriosa, ¡comienza la mayor aventura Pokémon de todos los tiempos!

Muy lejos, Ash y Pikachu asisten a un gran festival marino, en el que esperan ver a la famosísima **Marina Ichiza, la estrella de Hanagata.**

Precisamente en el festival, nuestros amigos conocen a Hiromi, que les cuenta una popular leyenda del lugar. Según esta historia, las gentes del mar construyeron en el pueblo submarino, un santuario sagrado en el que se encuentra un **fabuloso tesoro** que todos quieren, **la Corona del Mar.** Pero como no quedan descendientes de ese pueblo, nadie sabe con exactitud dónde se encuentran el santuario.

Muy cerca, una figura les observa. Es alguien que hace tiempo que intenta resolver el enigma del pueblo acuático, un ranger que se llama Jack Walker, alias "Jackie".

Misión: proteger a Manafi

Jack está trabajando en una misión supersecreta, nada menos que **proteger el huevo de Manafi, líder de los Pokémon** de agua al que llaman "El príncipe del mar", y no podrá revelar nada hasta que llegue al santuario de la leyenda. Como no podía ser de otra forma, Ash y Hiromi se verán envueltos en esta misión.

Imprevistos que resolver

¡De pronto aparece el **pirata Phantom** con su tripulación! El pirata ansía el secreto de la Corona del Mar, ya que desea su poder para conquistar el mundo. Pero para resolver el enigma de la corona, el villano necesita el huevo...

Para terminar de enredar la

▲ El pequeño Max tendrá que enfrentarse a nuevos retos y malvados personajes, ¿estará preparado?

▲ Jack tendrá que luchar mucho y muy duro para proteger al Pokémon Manafi.

La simpática Aura vuelve a ser la mejor compañera de aventuras de Ash. ▼

▲ Como siempre, Ash se verá envuelto en arriesgadas batallas.

¡LOS NUEVOS!

NUEVAS CARAS DE POKéMON RANGERS

Aquí tienes algunos de los nuevos Pokémon que aparecen en la película y sus características:

Manafi

- **CLASE:** Pokémon viajero.
- **TIPO:** Agua.
- **ALTURA:** 30 cm.
- **PESO:** 1,4 kg.

Le llaman "El príncipe de los mares" y se le considera el líder de los Pokémon de Agua. Manafi es el único que puede llegar hasta el Santuario del Mar.

Tamanta

- **CLASE:** Pokémon guía.
- **TIPO:** Agua.
- **ALTURA:** 1 m.
- **PESO:** 65 kg.

Es la preevolución del conocido Mantine. Es un gran nadador y puede llegar a realizar saltos de hasta 10 metros de longitud.



Buizeru

- **CLASE:** Pokémon liebre marina.
- **TIPO:** Agua.
- **ALTURA:** 70 cm.
- **PESO:** 29,5 kg.

Utiliza el flotador de su cuello como bolsa y, además, le ayuda a mantenerse a flote. En el agua, nada muy rápido.

situación, **aparece el Team Rocket provocando un gran escándalo** (así son ellos, tan "discretos"). Esperan recoger la energía de los Pokémon con un nuevo artilugio. ¿De dónde sacarán las ideas y el dinero para fabricarse estos inventos, si estos dos colegas siempre andan muertos de hambre?

Al parecer andan detrás de los Pokémon del Ranger. Ash y Pikachu ayudan a Jack, pero el pirata Phantom da el golpe de gracia sacándose de la manga un robot gigante de última generación...

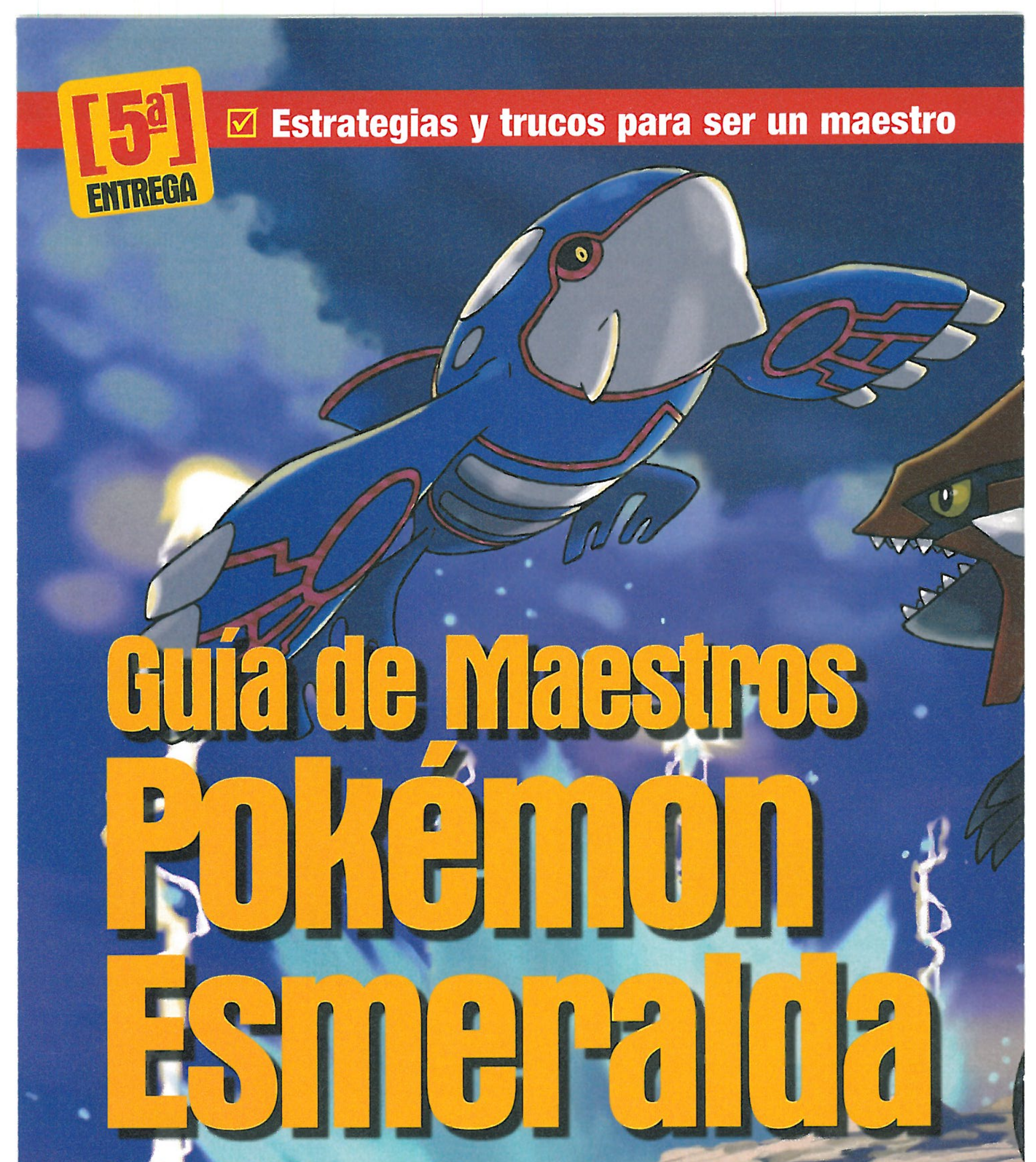
Y después de Manafi, ¿qué?

Y entonces ocurre lo que no te esperas. El huevo comienza a desprender una luz increíble... **¡y nace Manafi!**

Llegados a este punto sólo nos quedan un montón de preguntas. **¿Cuáles serán la fuerza y el poder de Manafi?** ¿Lograrán deshacerse del peligroso pirata y su robot gigante? ¿Llegarán al santuario? ¡Lo sabremos cuando nos llegue la peli!

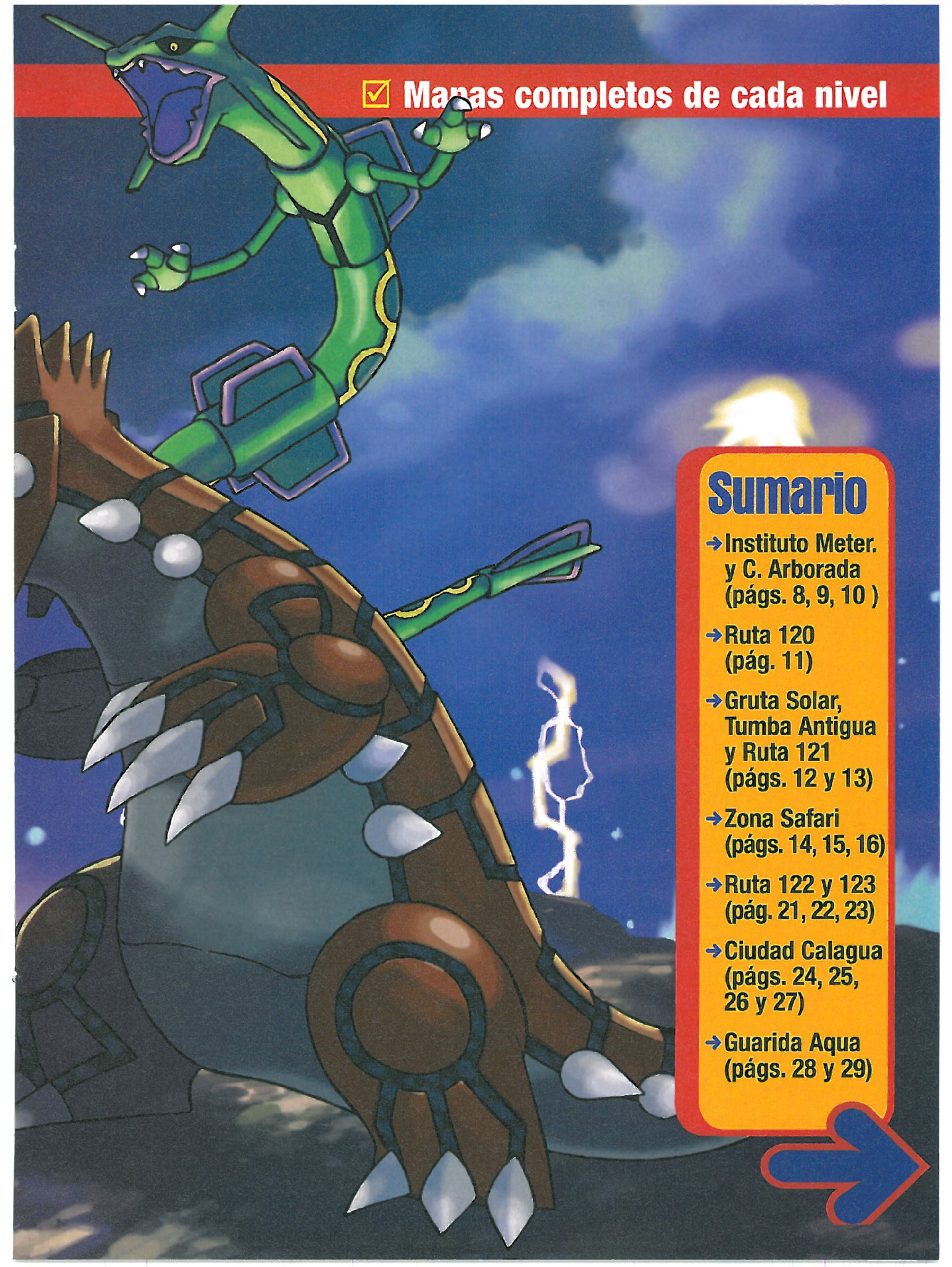
KYOGRE. El gigantesco Kyogre será uno de los Pokémon míticos que encontraremos en medio de la acción. ¿Quién es el auténtico príncipe del mar?





Guía de Maestros Pokémon Esmeralda

¡Bienvenido, Poké-maníaco! ¿Estás preparado para entrar en el Instituto Metereológico, hacerte con un Castform, llegar a Ciudad Arborada y comprar los objetos más chulos, adentrarte en la Zona Safari y conseguir las especies más raras... hasta llegar a la Ruta 124? ¡Pues a qué esperas!


☑ Mapas completos de cada nivel
Sumario
→Instituto Meter. y C. Arborada (págs. 8, 9, 10)
→Ruta 120 (pág. 11)
→Gruta Solar, Tumba Antigua y Ruta 121 (págs. 12 y 13)
→Zona Safari (págs. 14, 15, 16)
→Ruta 122 y 123 (pág. 21, 22, 23)
→Ciudad Calagua (págs. 24, 25, 26 y 27)
→Guarida Aqua (págs. 28 y 29)

EL INSTITUTO METEOROLÓGICO

Los científicos del Instituto Meteorológico han creado a Castform, un Pokémon que tiene la increíble capacidad de controlar el tiempo. El Equipo Aqua lo anda buscando con la intención de usarlo en sus malvados planes, por eso ha invadido el Instituto Meteorológico.

PISO BAJO



PRIMER PISO



1. DESCANSA Y PREPÁRATE

El camino hasta el Instituto Meteorológico ha sido largo y seguro que tus Pokémon andan débiles. En la parte izquierda de la planta baja hay una cama en la que puedes recuperar a tu equipo. **Fíjate que al lado también tienes un PC.**



2. HAZTE CON CASTFORM

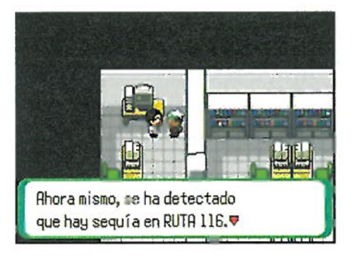
Objeto conseguido: **AGUA MÍSTICA**

Cuando derrotes al último miembro del Equipo Aqua, todos los malos se marcharán y **el profesor te dará un Castform**. Fíjate que viene equipado con **Agua Mística**, un objeto que aumenta el poder de los ataques de Agua.



3. ¡QUÉ TIEMPO MÁS RARO!

Tras derrotar al Alto Mando, ve al Instituto Meteorológico y habla con el Profesor. Te dirá que en ciertas rutas llueve o hay sequía. Con esos datos **podrás localizar las cuevas donde se esconden los legendarios Groudon y Kyogre.**



PISTAS

Castform tiene la habilidad Predicción, gracias a ella cambia de aspecto y tipo según el clima que haga. Si luce el sol, cambia a tipo Fuego; si llueve, lo hace a tipo Agua y si graniza, se transformará en tipo Hielo. Algunos movimientos de Castform cambian el clima, úsalos y tendrás ventaja sobre el rival.



Si Castform cambia a tipo Fuego, tendrá una gran ventaja sobre Oddish.

¡Hazte con todos!

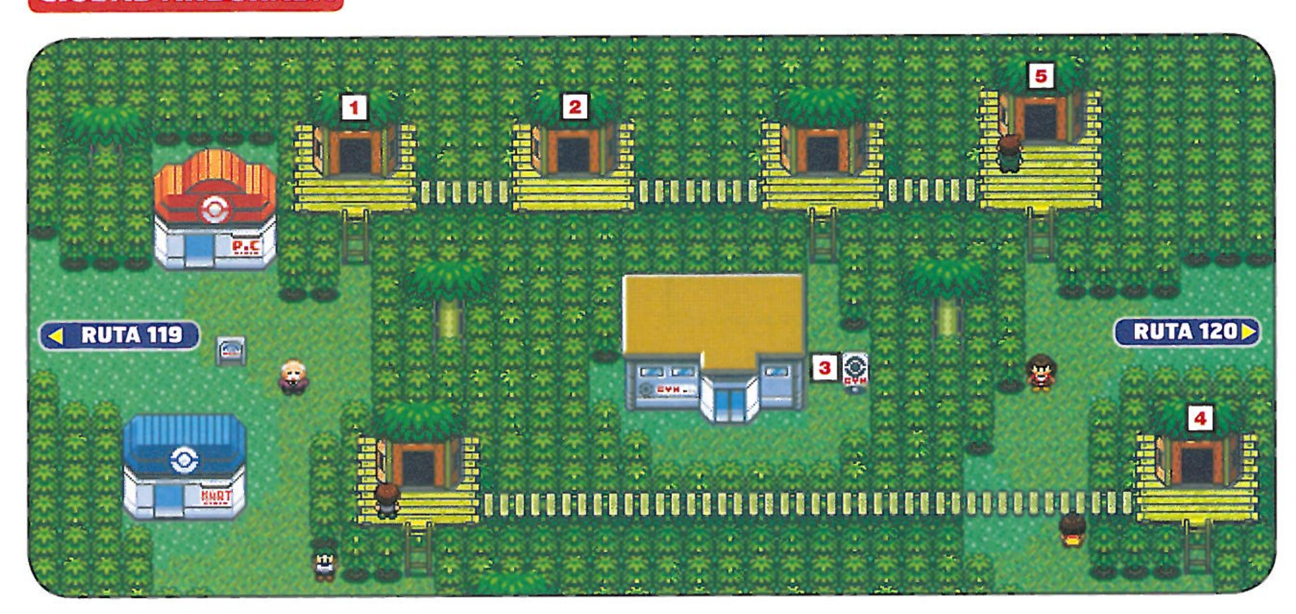
CASTFORM

- **Uno** (te lo da el Profesor)

CIUDAD ARBORADA

Ciudad Arborada es un lugar de lo más pintoresco. Aquí la gente tiene sus casas en lo alto de los árboles y vive en plena armonía con la naturaleza. Una vez que dejes de alucinar con las "viviendas", tendrás que ir al gimnasio y, después de desbloquearlo, entrar a por tu sexta medalla.

CIUDAD ARBORADA



1. INTERCAMBIO POKéMON

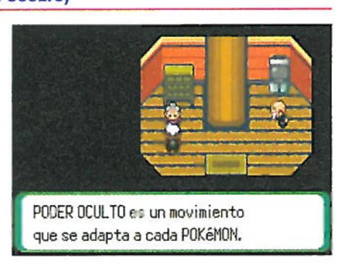
Si eres capaz de ver **al raro Volbeat en la Ruta 117**, procura hacerte con más de uno. En **Ciudad Arborada** hay una niña que se pondría muy contenta si tuviera uno, así que llévaselo y a cambio de tu buena acción recibirás un Plusle. ¡De nada!



2. EL PODER OCULTO

Objeto conseguido: **MT 10 (PODER OCULTO)**

La anciana que vive en esta casa **pondrá a prueba tus poderes ocultos con un divertido juego**. Tendrás que adivinar tres veces seguidas en qué mano esconde una moneda. Si lo haces, recibirás la MT 10 que contiene Poder Oculto.



3. UN POKéMON INVISIBLE

Parece que algo invisible bloquea el paso al gimnasio de Ciudad Arborada. **Ve a la Ruta 120 y busca en mitad del primer puente al amigo Máximo**. Te entregará el Detector Devon, un dispositivo que sirve para ver al invisible Kecleon.



4. LA TIENDA DE MUEBLES

En esta tienda podrás comprar mesas y sillas para adornar tu Base Secreta. No olvides este lugar porque **no encontrarás otro sitio en Hoenn en el que puedas comprar estos muebles**. Fíjate que todo lo que compres será enviado al PC.

DINERO 70608₽

SILLA PEQUEÑA	2000₽
SILLA POKéMON	2000₽
SILLA PESADA	2000₽
SILLA RÚSTICA	2000₽
SILLA CÓMODA	2000₽
SILLA LADRILLO	2000₽
SILLA DE CAMPO	2000₽
SILLA FUERTE	2000₽

Silla pequeña de madera.

LISTA DE PRECIOS TIENDA DE MUEBLES			
Mesa pequeña	3000	Silla pequeña	2000
Mesa Pokémon	3000	Silla Pokémon	2000
Mesa pesada	6000	Silla pesada	2000
Mesa rústica	6000	Silla rústica	2000
Mesa cómoda	6000	Silla cómoda	2000
Mesa ladrillo	9000	Silla ladrillo	2000
Mesa de campo	9000	Silla de campo	2000
Mesa fuerte	9000	Silla fuerte	2000

5. EL WINGULL MENSAJERO

Objeto conseguido: **HIERBA MENTAL**



El chico que vive aquí se cartea con una chavala de Ciudad Algaria. Para enviar las cartas utiliza a su Wingull. Cuando estés en Algaria habla con su novia (y con Wingull), así **al regresar a Arborada recibirás una Hierba Mental**.

6. TIENDA

En esta tienda hay dos objetos muy interesantes: Uno es **la Carta Madera**, una carta con la imagen de un Slakoth, y el otro es la **Ultra Ball**. Esta ball es una de las más efectivas que existen, incluso puede atrapar Pokémon legendarios.

LISTA DE PRECIOS			
Super Ball	600	Antiparaliz	200
Ultraball	1200	Despertar	250
Superpoción	700	Revivir	1500
Hiperpoción	1200	Superrepel	500
Antídoto	100	Carta Madera	50

PISTAS



Este gimnasio está repleto de Pokémon Voladores.

Como puedes ver, en el gimnasio de Arborada hay que resolver un sencillo laberinto para llegar ante la líder Alana. Por el camino **lucharás contra entrenadores, que al igual que Alana, son especialistas en Pokémon de tipo Volador**. Quizá puedan ponerte en algún aprieto, pero si utilizas Pokémon con una buena Defensa y con ataques de tipo Hielo, Eléctrico o Roca, serán incapaces de levantar el vuelo.

Líder Pokémon nº6



Alana es una artista manejando a los Pokémon Pájaros. Será mejor que te protejas de sus ataques aéreos, son tan veloces que no los verás venir.

Alana

El equipo de Alana está formado por Pokémon de tipo Doble: Swablu (Normal-Volador), Tropius (Planta-Volador), Pelipper (Agua-Volador), Skarmory (Acero-Volador) y Altaria (Dragón-Volador). **Cuidado con Altaria, su Danza Dragón le hará muy resistente**, y tu puedes pasarlo muy mal.

Equipo de Alana

SWABLU Nv 29
- **Tipo:** Normal-Volador
- **Ataques:** Canto Mortal, Mov. Espejo, Velo Sagrado, Golpe Aéreo.

TROPIUS Nv 29
- **Tipo:** Planta-Volador
- **Ataques:** Día Soleado, Mov. Espejo, Rayo Solar, Síntesis.

PELIPPER Nv 30
- **Tipo:** Agua-Volador
- **Ataques:** Pistola Agua, Supersónico, Protección, Golpe Aéreo.

SKARMORY Nv 31
- **Tipo:** Acero-Volador
- **Ataques:** Ataque-Arena, Ataque Furia, ala de Acero, Golpe Aéreo

ALTARIA Nv 33
- **Tipo:** Dragón-Volador
- **Ataques:** Terremoto, Dragoalimento, Danza Dragón, Golpe Aereo

CONSEJO PARA ALANA

Los tipos de ataques que mejor funcionan contra el equipo de Alana son Eléctrico y Hielo. Sería ideal que tuvieras un poderoso At. Especial que conociera MT24 o Rayo (te la dio Erico en Ciudad Malvalona). También es aconsejable que pienses en usar al Castform que conseguiste en el Instituto Meteorológico. Su habilidad para cambiar a tipo Hielo y sus movimientos Granizo, Nievo polvo y Meteoro Bola pueden echarte una mano.

PREMIOS ALANA

MEDALLA PLUMA

Con esta medalla te obedecerán todos los Pokémon hasta el nivel 70, incluso los que has intercambiado. También podrás usar el movimiento de la **Mo Vuelo** fuera de los combates.

MT 40, GOLPE AÉREO

Este ataque volador no es muy potente, pero tiene la ventaja de que **nunca falla**, aunque el rival use Doble Equipo.

RUTA 120

Lo más curioso de esta ruta es su clima variable: tan pronto llueve a cántaros como hace un sol radiante. ¡Uno no sabe qué ponerse!



1. VUELVEN LOS REPORTEROS

Sí señor, los periodistas Gabi y Teo volverán a toparse contigo de nuevo. Esta vez **lucharán en una batalla dos contra dos** utilizando un Loudred y un Magneton, ambos de nivel 30. Después del combate no olvides echar un vistazo a la tele.



¡CONSÍGUELOS!

A. NIDOBALL	G. BAYAS LATANO
B. BAYAS PERASI	H. BAYAS PINIA
C. REVIVIR	I. BAYAS PERAGU
D. PEPITA	J. CURA TOTAL
E. HIPERPOCIÓN	K. BAYAS MELOC
F. BAYAS FRAMBU	

2. DETECTOR DEVON

Objeto conseguido: **DETECTOR DEVON**

Cuando llegues a Ciudad Arborada observarás que algo invisible bloquea la entrada al gimnasio. Para resolver el misterio tendrás que ir a la Ruta 120 y hablar con Máximo. **Te dará un Detector** que hará que Kecleon se haga visible.



3. BICHOS MÁS FUERTES

Objeto conseguido: **POLVO PLATA**

En esta ruta **vive un experto en bichos llamado Bichomanía Bartolo**. Si le derrotas varias veces, en el quinto combate su Pokémon estará equipado con **Polvo Plata**, un objeto que aumenta el poder de los ataques tipo Bicho. ¡Ojo con él!



4. BAYAS RARAS

Objeto conseguido: **BAYA (ALEATORIA)**

La mujer que pasea al sur de la Ruta 120 te dará una baya (aleatoria) cada día. Cada vez que hables con ella no sabrás que baya vas a recibir, pero ten por seguro que será una de las raras. **Úsalas para hacer PokéCubos o plántalas.**



¡Hazte con todos!

ABSOL	**BARBOACH**
Pocos	**Algunos** (Caña Buena)
GOLDEEN	**KECLEON**
Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)	**Pocos** (usa el Detector Devon)
MAGIKARP	**MARIL**
Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	**Muchos** (Caña Vieja y Caña Buena)
MIGHTYENA	**ODDISH**
Algunos	**Algunos**
POOCHYENA	**SEEDOT**
Algunos	**Raro**

LA GRUTA SOLAR Y LA TUMBA ANTIGUA

En la Ruta 120 hay dos cuevas muy interesantes, que debes dejar de explorar. Una es la Gruta Solar y otra la Tumba Antigua. Para llegar a la Tumba Antigua necesitarás utilizar Surf, pero para entrar en la Tumba Antigua deberás resolver algunos misterios. Enseguida te los contamos.

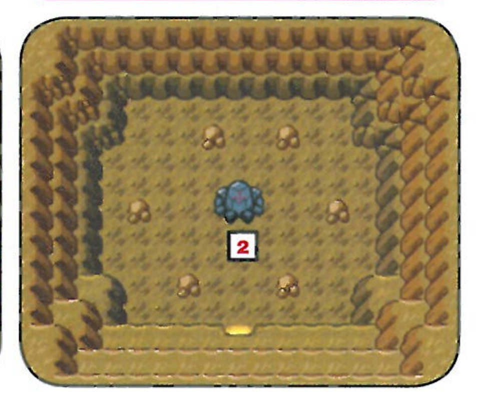
GRUTA SOLAR



TUMBA ANTIGUA SALA 1



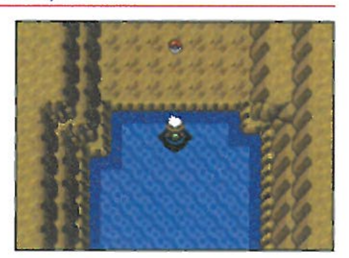
TUMBA ANTIGUA SALA 2



1. UN DÍA SOLEADO

Objeto conseguido: MT11 (DÍA SOLEADO)

Para llegar a la Gruta Solar tendrás que usar Surf. Dentro encontrarás la MT11 o Día Soleado, un movimiento que, aparte de cambiar el clima, hará que los ataques de tipo Fuego sean más poderosos y los de tipo Agua más débiles.



2. EL MISTERIO DE REGISTEEL

En la segunda sala de la Tumba te espera Registeel. Resuelve primero el misterio de la Cámara Sellada en la Ruta 134 y luego ven aquí. Para entrar en la sala de Registeel tendrás que colocarte en el centro de la sala y usar Destello.



POKéTRUCO

Capturar a un Pokémon legendario como Registeel puede ser muy complicado si no tienes en cuenta algunos consejos. Toma nota de éstos, te serán de lo más útil. Lo primero es **aprovisionarte, de al menos, 30 Ultraball en alguna tienda de Hoenn (por ejemplo en la que encontrarás en la Ciudad Arborada).** Lo segundo y más importante, es que **lleves en tu equipo algún Pokémon que pueda paralizar a Registeel.** Si dejas sus PS en zona roja y encima le paralizas, las posibilidades de capturarlo con una Ultraball aumentarán. Pero si lo haces bien, ¡será tuyo!



¡Hazte con todos!

REGISTEEL

● Uno



RUTA 121

En la Ruta 121 hallarás la famosa Zona Safari, un lugar que no puedes dejar de visitar si quieres completar la Pokédex. Si continúas por esta ruta rumbo al este, llegarás a Ciudad Calagua, pero antes deberás entrar en la Ruta 122 y desde allí alcanzar el Monte Pírico. Al parecer, los pelmas de los Equipos Aqua y Magma andan haciendo de las suyas por allí. ¡Y tú deberás bajarles los humos!

RUTA 121



1. ¿QUÉ PLANEARÁN?

Sí señor, aquí están de nuevo los malvados del Equipo Aqua. Cuando te acerques a ellos oirás que se piran a Monte Pírico, así que no lo dudes, **entra en la Ruta 122 y ve tras ellos**. Seguro que no están planeando nada bueno. ¡Toca darles caña!



2. POKéMON RAROS

Por fin has llegado a la Zona Safari. Por si no la sabías, aquí podrás capturar un montón de Pokémon raros que además son exclusivos de esta zona. Y lo más alucinante es que **puedes capturar todos los que quieras y quedártelos**.



LOS CONSEJOS DE OAK

En ocasiones hay que componer frases usando un diccionario de palabras divididas en grupos. Esto es el Modo Grupo, un modo que puede resultar algo lioso. Si estás en este modo y pulsas Select, cambiarás al Modo A-Z, que es bastante más eficaz y sencillo, y no te dará problemas para componer tus frases.

¡CONSÍGUELOS!

A. BAYAS CAQUIC	E. ZINC
B. BAYAS PERASI	F. CARBURANTE
C. BAYAS SAFRE	G. REVIVIR
D. BAYAS ATANIA	H. BAYAS LATANO

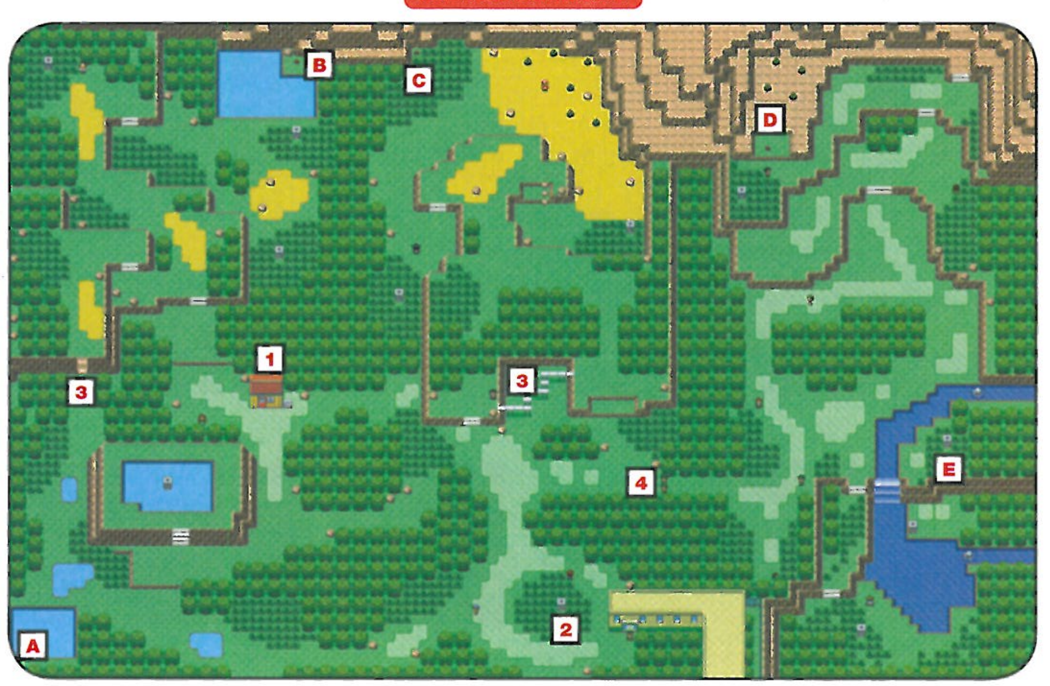
¡Hazte con todos!

GLOOM	**KECLEON**
Pocos	**Raro**
MAGIKARP	**MIGHTYENA**
Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	**Algunos**
ODDISH	**PELIPPER**
Algunos	**Pocos**
POOCHYENA	**SHUPPET**
Algunos	**Algunos**
TENTACOOL	**WAILMER**
Muchos	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Supercaña)
WINGULL	
Muchos	

LA ZONA SAFARI

La Zona Safari es un parque natural en el que se conservan las especies más raras de Hoenn. Dentro encontrarás especies exclusivas de este lugar, aunque no olvides que para entrar necesitarás el Tubo PokéCubos que dan en el edificio de concursos de Ciudad Calagua.

ZONA SAFARI



1. DE SAFARI

Habla con la gente de la Posada y escucha sus consejos. **El safari acaba si agotas las Safari Ball o si das 500 pasos**, así que quédate quieto en la hierba y gira sobre ti mismo. Los Pokémon se acercarán y no gastarás pasos.



3. AL NORTE CON LAS BICIS

Para llegar al norte de la Zona Safari y capturar a los Pokémon más raros hay que usar las bicis. Si quieres ir al noroeste, tendrás que montar en la Bici Carrera, pero para ir al noroeste, la bici adecuada será la Bici Acrobática.



2. POKéCUBOS PODEROSOS

Aquí los Pokécubos tienen una utilidad especial. **Úsalos en los Comederos**, así los Pokémon que tenga una personalidad a la que le mole ese PokéCubo aparecerán rápidamente en la zona de alrededor y será mucho más fácil capturarlos.



4. NUEVAS ÁREAS

Tras convertirte en el campeón de la Liga Pokémon, las obras de ampliación de la Zona Safari concluirán y **podrás acceder a dos nuevas áreas**. Aquí encontrarás Pokémon (p. ej. Miltank) que no verás en ningún otro lugar de Hoenn.



PISTAS

La personalidad de un Pokémon es algo que afecta a la forma en que crecen su características. Por ejemplo, si tienes un Pokémon personalidad Firme su poder de Ataque crecerá muy rápido, aunque por el contrario su Defensa lo hará con lentitud.
En la Zona Safari tienes la oportunidad de usar los comederos de PokéCubos para atraer a los Pokémon con la personalidad que más te guste. Según sea el sabor del PokéCubo, atraerás a Pokémon de una determinada personalidad, aunque también ahuyentarás a otros.

Personalidad Pokémon	Sabor favorito	Sabor que odia
Firme	Picante	Seco
Tímida	Nniguno	Ninguno
Osada	Ácido	Picante
Audaz	Picante	Dulce
Serena	Amargo	Picante
Cauta	Amargo	Seco
Dócil	Ninguno	Ninguno
Amable	Amargo	Ácido
Fuerte	Ninguno	Ninguno
Activa	Dulce	Ácido
Agitada	Ácido	Seco
Alegre	Dulce	Seco
Floja	Ácido	Amargo
Huraña	Picante	Ácido
Afable	Seco	Ácido
Modesta	Seco	Picante
Ingenua	Dulce	Amargo
Pícara	Picante	Amargo
Mansa	Seco	Dulce
Rara	Ninguno	Ninguno
Alocada	Seco	Amargo
Plácida	Ácido	Dulce
Grosera	Amargo	Dulce
Seria	Ninguno	Ninguno
Miedosa	Dulce	Picante

¡CONSÍGUELOS!

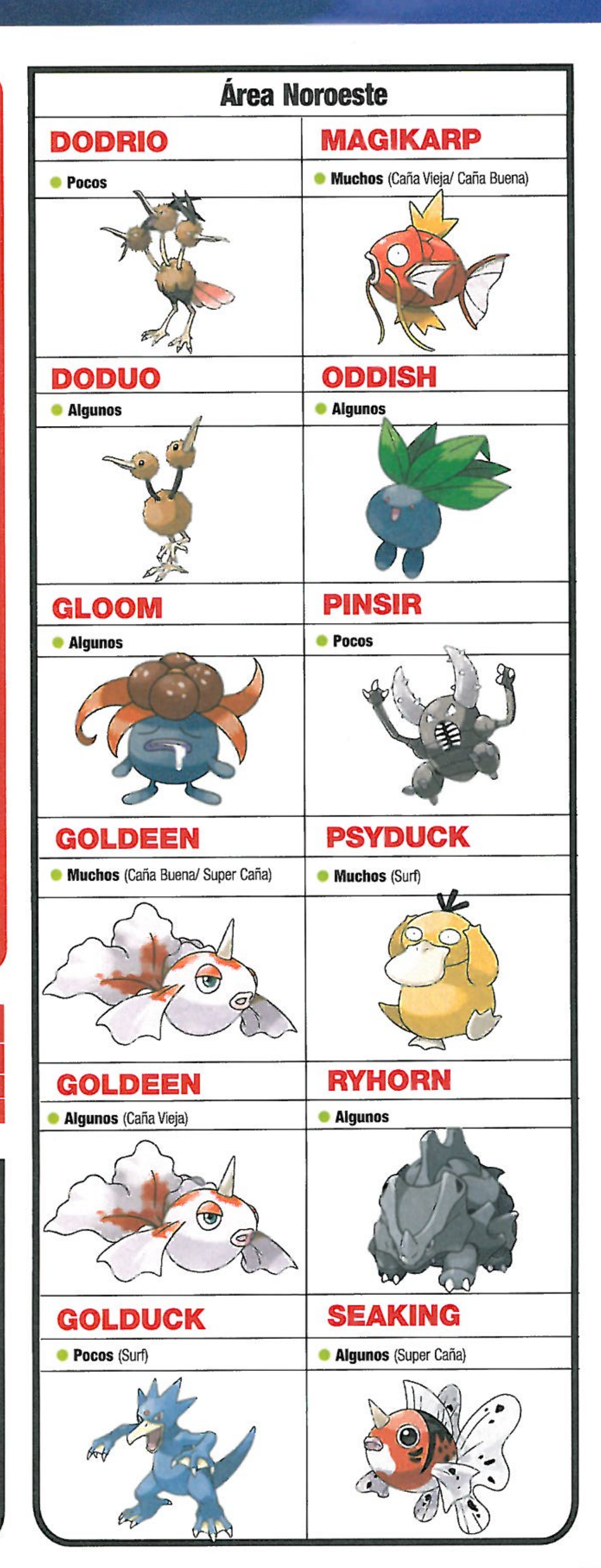
A. MÁX. REVIVIR	D. PEPITA
B. MT 22 (RAYO SOLAR)	E. PERLA GRANDE
C. CALCIO	

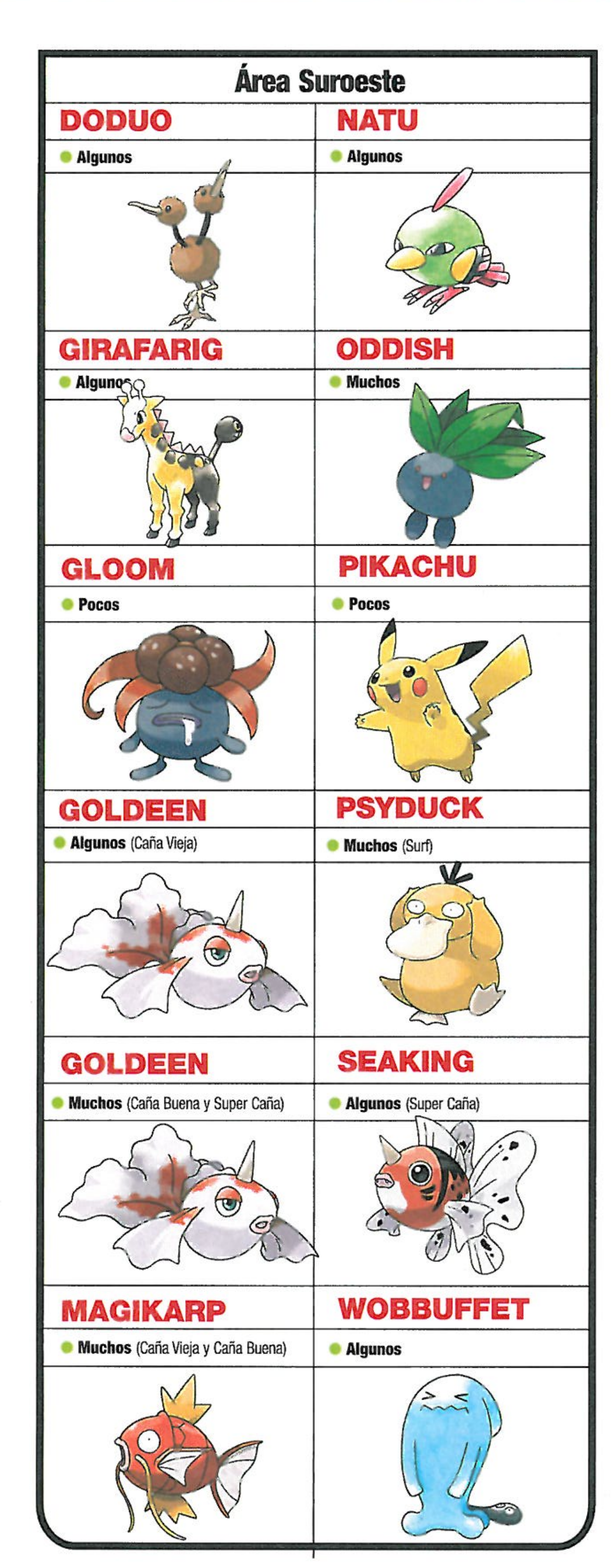
¡Hazte con todos!

La Zona Safari está dividida en seis áreas iguales. Aquí tienes los Pokémon que puedes capturar en cada una de ellas, así como la frecuencia con la que los encontrarás.

Área Central Norte

GEODUDE — Muchos (Golpe Roca)	**ODDISH** — Algunos
GLOOM — Algunos	**PHANPY** — Algunos
HERACROSS — Pocos	**XATU** — Pocos
NATU — Algunos	





Área Suroeste	
DODUO	**NATU**
Algunos	Algunos
GIRAFARIG	**ODDISH**
Algunos	Muchos
GLOOM	**PIKACHU**
Pocos	Pocos
GOLDEEN	**PSYDUCK**
Algunos (Caña Vieja)	Muchos (Surf)
GOLDEEN	**SEAKING**
Muchos (Caña Buena y Super Caña)	Algunos (Super Caña)
MAGIKARP	**WOBBUFFET**
Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	Algunos

Área Central Sur	
DODUO	**ODDISH**
Algunos	Muchos
GIRAFARIG	**PIKACHU**
Algunos	Pocos
GLOOM	**WOBBUFFET**
Pocos	Algunos
NATU	
Algunos	

Área Noreste (Disponible al ganar la liga Pokémon)	
AIPOM	**PINECO**
Algunos	Pocos
HOOTHOT	**SHUCKLE**
Pocos	Muchos (Golpe Roca)
HOUNDOUR	**SUNKERN**
Pocos	Algunos
LEDYBA	**TEDDIURSA**
Algunos	Algunos
MILTANK	
Pocos	

Área Sureste (Disponible al ganar la liga Pokémon)	
AIPOM	**OCTILLERY**
Algunos	Raro (Super Caña)
GLIGAR	**QUAGSIRE**
Pocos	Raro (Surf)
GOLDEEN	**REMORAID**
Algunos (Caña Vieja y Caña buena)	Algunos (Caña Buena) Muchos (Supercaña)
GOLDEEN	**SNUBBULL**
Algunos (Super Caña)	Pocos
HOOTHOOT	**SPINARAK**
Pocos	Algunos
MAGIKARP	**STANLER**
Muchos (Caña vieja y Caña Buena)	Pocos
MAREEP	**SUNKERN**
Algunos	Algunos
MARILL	**WOOPER**
Muchos (Surf)	Muchos (Surf)

POKéMON™

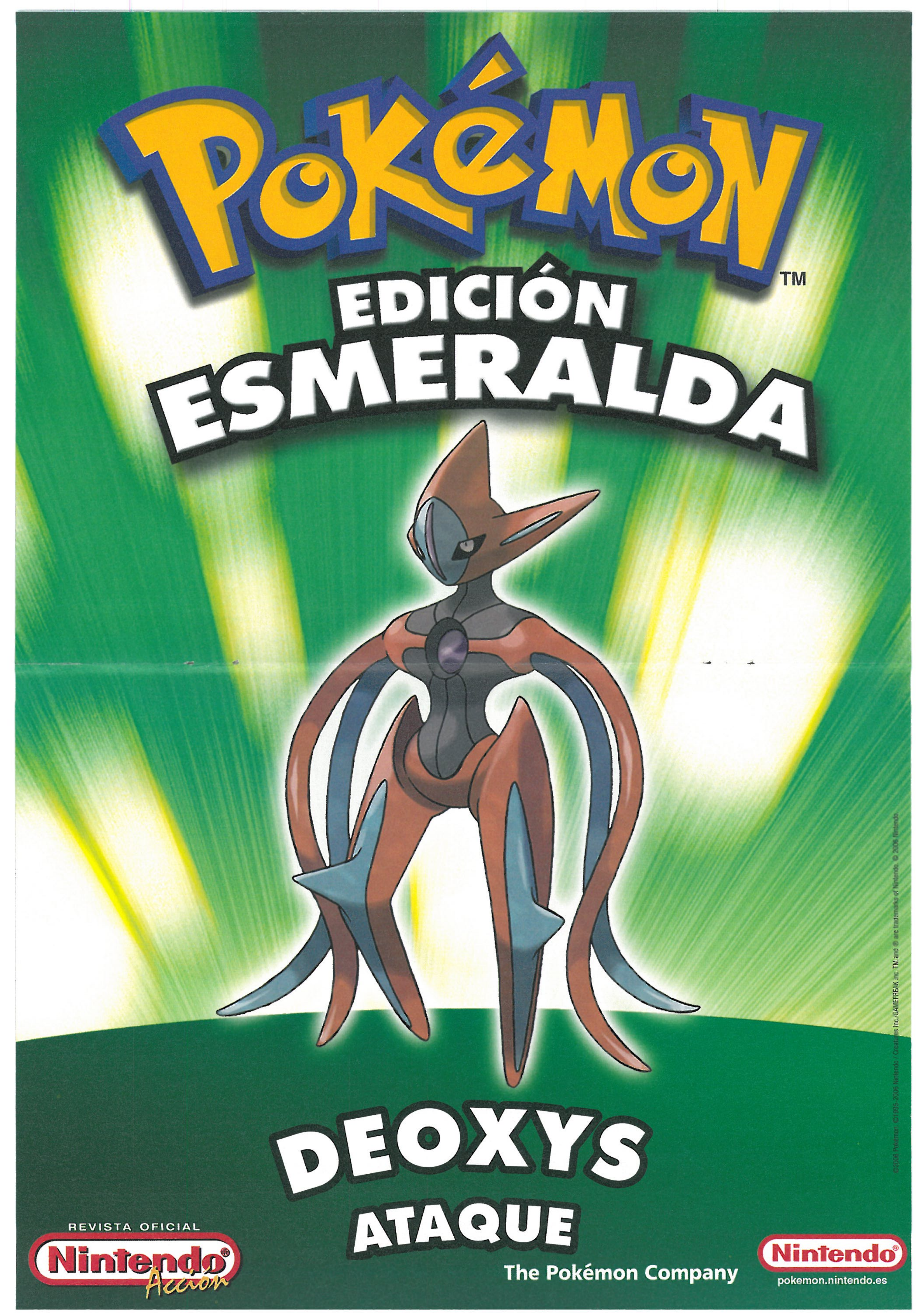
EDICIÓN ESMERALDA

VULPIX

REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción

The Pokémon Company

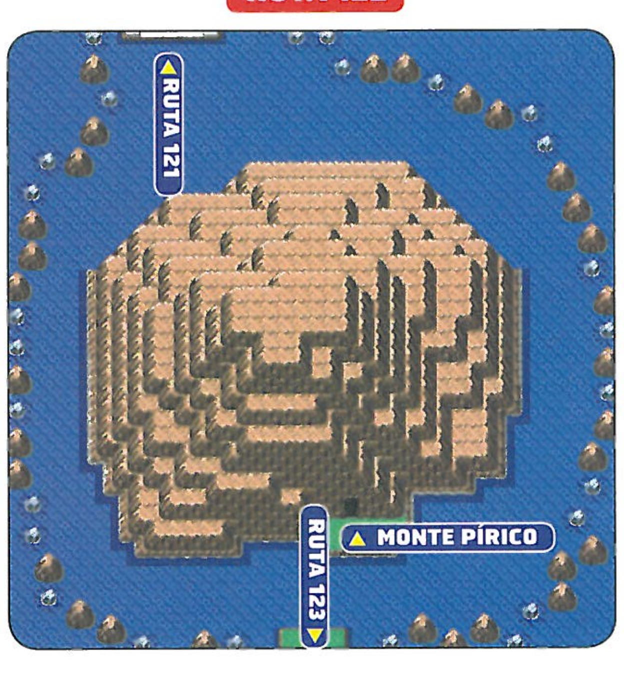



Pokémon™
EDICIÓN
ESMERALDA
DEOXYS
ATAQUE
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es
©2006 Pokémon. ©1995-2006 Nintendo / Creatures Inc./GAMEFREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

RUTA 122 Y MONTE PÍRICO

Monte Pírico es un monumento en el que los entrenadores pueden rendir homenaje a los espíritus de los Pokémon que ya no están entre nosotros. En la cima de la montaña encontrarás a los miembros del Equipo Aqua, parece que su intención es robar una misteriosa esfera.

RUTA 122



LADERA MONTE PÍRICO



CEMENTERIO POKéMON PLANTA BAJA



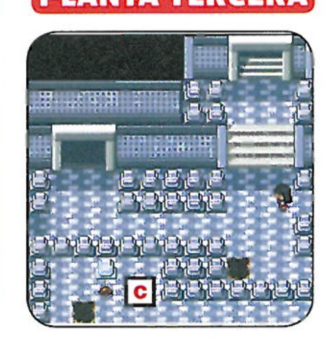
CEMENTERIO POKéMON PLANTA PRIMERA



CEMENTERIO POKéMON PLANTA SEGUNDA

B

CEMENTERIO POKéMON PLANTA TERCERA



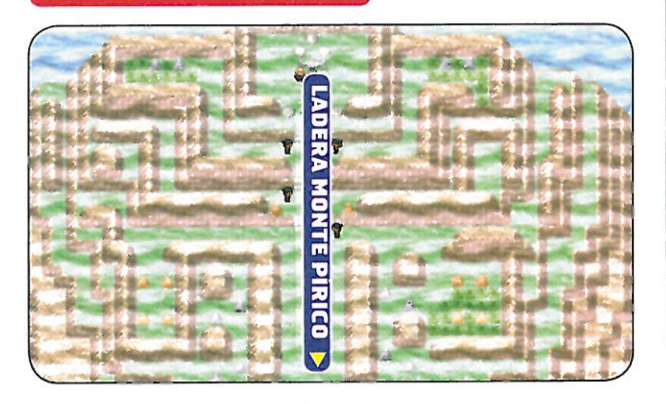
CEMENTERIO POKéMON PLANTA CUARTA



CEMENTERIO POKéMON PLANTA QUINTA



CIMA MONTE PIRICO



¡Hazte con todos!

Cementerio

DUSKULL	SHUPPET
Algunos (pisos 3º, 4º y 5º)	Muchos



1. EN EL CEMENTERIO

Objeto conseguido: **AMULETO**



Para llegar a la Gruta Solar tendrás que usar Surf. **Dentro encontrarás la MT11 o Día Soleado**, un movimiento que, aparte de cambiar el clima, hará que los ataques de tipo Fuego sean más poderosos y los de tipo Agua más débiles.

2. LAS ESFERAS ROJA Y AZUL

Objeto conseguido: **SIGNO MAGMA**



Los líderes de los equipos Aqua y Magma han robado la Esfera Roja y la Azul. Las esferas sirven para mantener la paz entre los Pokémon marinos y los de tierra. **Cuando tengas el Signo Magma en tu poder, pon rumbo al Desfiladero.**

Más tarde

Cuando Rayquaza haya calmado la ira de Groudon y Kyogre, vuelve a la cima del monte. Si lo haces, verás a los líderes de los Equipos Aqua y Magma devolviendo las esferas robadas. **Habla con el anciano y oirás una nueva leyenda.**

¡CONSÍGUELOS!

A. ULTRABALL	E. MT 30 (BOLA SOMBRA)
B. SUPERREPEL	F. MT 48 (INTERCAMBIO)
C. INCIENSO MAR	G. MÁX. POCIÓN
D. INCIENSO SUAVE	

¡Hazte con todos!

Ruta 122

MAGIKARP	PELIPPER
Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	**Pocos**
SHARPEDO	**TENTACOOL**
Muchos (Super Caña)	**Muchos**
WAILMER	**WINGULL**
Algunos (Caña Buena) **Muchos** (Super Caña)	**Muchos**

¡Hazte con todos!

Ladera Monte Pírico

SHUPPET	VULPIX
Muchos	**Algunos**
WINGULL	
Muchos	

¡Hazte con todos!

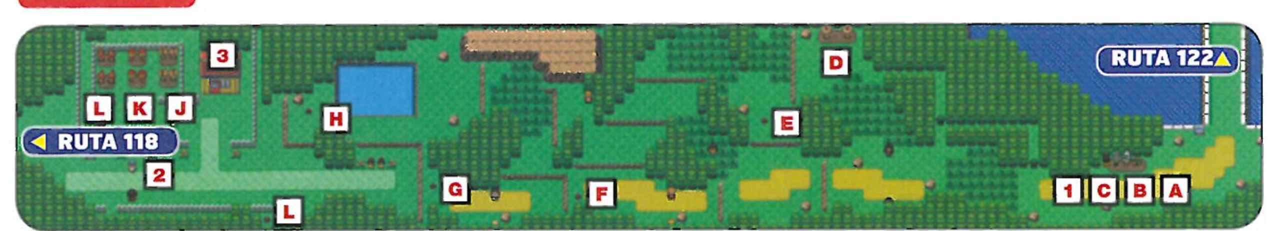
Cima Monte Pírico

CHIMECHO	DUSKULL
Pocos	**Algunos**
SHUPPET	
Muchos	

RUTA 123

Al salir de Monte Pírico deberías continuar avanzando hacia el sur para entrar en esta ruta. Aunque no es vital para el desarrollo de la aventura, si te das un garbeo por ella conseguirás un montón de bayas y algunos objetos la mar de interesantes. ¡Venga, no te lo pierdas entrenador!

RUTA 123



1. UNA MT DE REGALO

Objeto conseguido: **MT19 (GIGADRENADO)**

Nada más entrar en la ruta te **encontrarás a una fanática de los Pokémon de tipo Planta**. Si llevas en tu equipo un Pokémon Planta, te regalará la MT 19 o Giga Drenado (restaura un número de PS igual a la mitad del daño producido).



2. LA PLANTACIÓN

Junto a la Casa del Bayólogo verás la mayor concentración de tierra fértil de Hoenn. Por eso, es buena idea **recoger todas las bayas y plantar las más raras que haya en tu mochila**. Así las tendrás juntas y bien localizadas.



3. CASA DEL BAYÓLOGO

Objetos conseguidos: **BAYAS**

Aquí **encontrarás al Bayólogo, un tipo genial cultivando bayas**. Si hablas con él, te dará dos bayas aleatorias cada día. Sin embargo, su mujer te dará una baya especialmente rara, siempre y cuando le digas alguna frase original.



POKéTRUCO

Aquí tienes algunas frases para obtener bayas raras, pero ten en cuenta que algunas solo se pueden componer tras ganar la Liga Pokémon o tras ver a Latios o a Latias:

- **"CARISMÁTICO LATIOS": Baya Rudion.**
- **"INCREÍBLE LATIAS": Baya Sambia.**
- **"GRAN COMBATE": Baya Wikano.**
- **"DESAFÍO CONCURSO": Baya Plama.**

¡CONSÍGUELOS!

A. BAYAS SAFRE	G. MÁS PP
B. BAYAS ZIDRA	H. CALCIO
C. BAYAS MELOC	I. ULTRABALL
D. BAYAS ZANAMA	J. BAYAS ISPERO
E. ELIXIR	K. BAYAS UVAV
F. HIERBA REV.	I. BAYAS GRANA

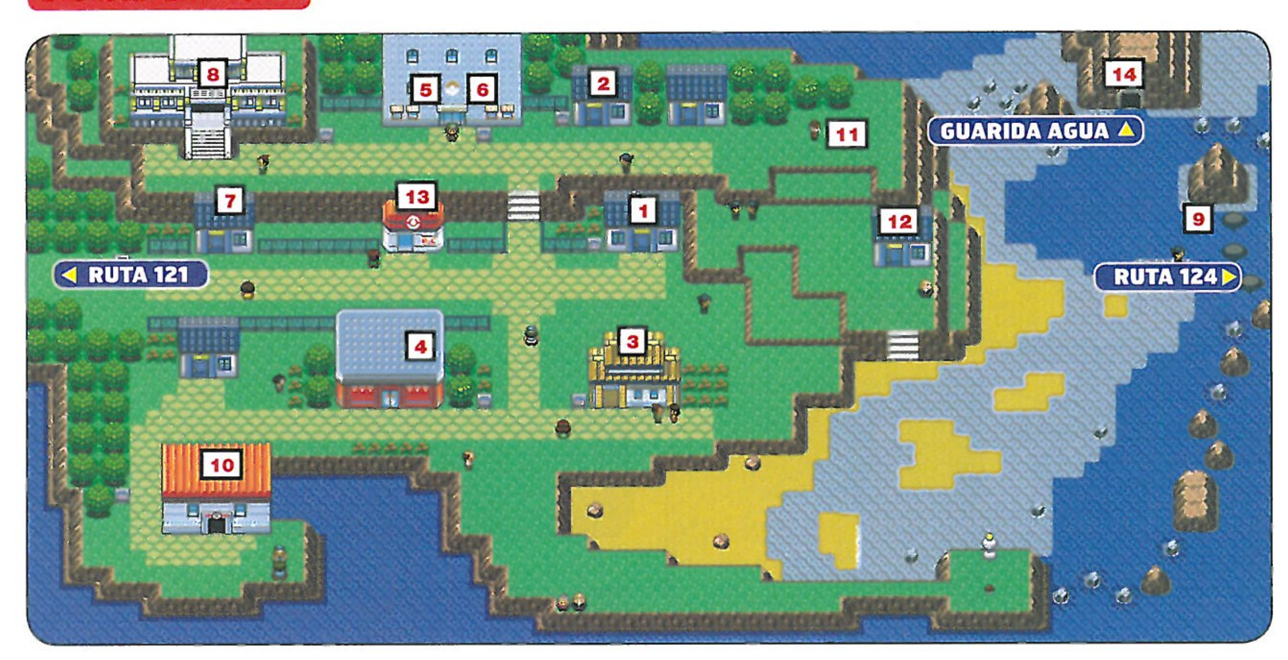
¡Hazte con todos!

GLOOM	**KECLEON**
Pocos	**Raro**
MAGIKARP	**MIGHTYENA**
Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	**Algunos**
ODDISH	**PELIPPER**
Algunos	**Pocos**
SHUPPET	**TENTACOOL**
Algunos	**Algunos** (Caña Vieja y Caña Buena)
WAILMER	**WINGULL**
Algunos (Caña Buena) **Muchos** (Supercaña)	**Muchos**

CIUDAD CALAGUA

Ciudad Calagua es una de las ciudades más grandes que hay en Hoenn. En ella encontrarás un montón de lugares interesantes. Por ejemplo, un puerto, un Centro Comercial enorme donde comprar de todo, la Sala de Concursos y un museo con una estupenda exposición de arte Pokémon.

CIUDAD CALAGUA



1. TUS PROPIOS FANS

En la ciudad **hay un CLUB de FANS en el que los miembros son fans de los mejores entrenadores**. Cada vez que consigas victorias en sitios como las Tiendas de Batalla o el Frente de Batalla, verás como aumenta el número de tus fans.



2. EL QUITA-MOVIMIENTOS

El Quita Movimientos **es capaz de hacer que un Pokémon olvide cualquier movimiento**, incluso las MOs. Sus servicios son gratuitos y suelen ser imprescindibles cuando quieres mejorar un Pokémon al que le has enseñado.



3. MOTEL AGUACALA

Cuando hayas conseguido completar la Pokédex, **sube al primer piso del Motel Aguacala** y charla con los chicos de Game Freak. Tu proeza de completar la Pokédex será recompensada con un estupendo Diploma que cerificará tu logro.



4. CONCURSOS

En la **Sala de Concursos** de Ciudad Calagua se disputan todos los concursos Pokémon de Hoenn. Si te conectas con tres amigos, podrás participar todos juntos en un concurso o usar la **Licuabayas para hacer PokéCubos** muy eficaces.



5. EL CENTRO COMERCIAL

El Centro Comercial de Ciudad Calagua es grandioso, pero **para poder entrar primero tendrás que derrotar al rival** en un nuevo combate Pokémon. Dentro encontrarás cuatro plantas repletas de los mejores objetos para entrenar.



Más tarde

Cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon **deberías volver al Centro Comercial y visitar la azotea**. En ocasiones hay liquidaciones de artículos la mar de interesante. Mira la tele de vez en cuando y sabrás cuando son.

Primer Piso

Mostrador izquierdo		Mostrador Derecho	
Antídoto	100	Carta Imán	50
Antihielo	250	Carta Ola	50
Antiparaliz	200	Hiperpoción	1200
Antiquemar	250	Máx. poción	2500
Cola Skitty	1000	Máz. Repel	700
Cuerda Huida	550	Poción	300
Cura Total	600	Repelente	350
Despertar	250	Revivir	1500
Poké Ball	200	Superpoción	700
Superball	300	Suerrepel	500
Ultraball	1200		

Segundo Piso

Mostrador izquierdo		Mostrador Derecho	
Calcio	9800	Ataque X	500
Carburante	9800	Defensa X	550
Hierro	9800	Directo	650
Más PS	9800	Especial X	350
Preoteína	9800	Precisón X	950
Zinc	9800	Protec. Especial	700
		Velocidad X	350

Tercer Piso

Mostrador izquierdo		Mostrador Derecho	
MT 14 (Ventisca)	5500	MT 14 (Pantalla Luz)	3000
MT 15 (Hiper Rayo)	7500	MT 14 (Proteción)	3000
MT 25 (Trueno)	5500	MT 14 (Velo Sagrado)	3000
MT 38 (Llamarada)	5500	MT 14 (Reflejo)	3000

Cuarto Piso (Esquina Derecha)

Mostrador izquierdo		Mostrador Derecho	
P. Poké Ball	1000	T. Nieve Polvo	4000
Poster Azul	1000	Tap. Atracción	4000
Póster Bonito	1000	Tap. Llamarada	4000
Póster Cielo	1000	Tapete Brillo	2000
Póster Grande	1000	Tapete Fisura	4000
Póster Mar	1000	Tapete Giro	2000
Póster Pika	1000	Tapete Muelle	2000
Póster Rojo	1000	Tapete Púas	4000
Póster Verde	1000	Tapete Surf	4000
		Tapete Trueno	4000

Cuarto Piso (Centro)

Mostrador izquierdo		Mostrador Derecho	
Muñeco Azurill	3000	Cojín Agua	2000
Muñeco Baltoy	3000	Cojín Ball	2000
Muñeco Duskull	3000	Cojín Diamante	2000
Muñeco Gulpin	3000	Cojín Fuego	2000
Muñeco Jigglypuff	3000	Cojín Pika	2000
Muñeco Kecleon	3000	Cojín Planta	2000
Muñeco Marill	3000	Cojín Redondo	2000
Muñeco Pichu	3000	Cojín Spinda	2000
Muñeco Pikachu	3000	Cojín Zigzagoon	2000
Muñeco Skitty	3000		
Muñeco Swablu	3000		
Muñeco Wynaut	3000		

Azotea

Liquidaciones		Máquina refrescos	
Adorno Arena	3000	Agua Fresca	200
Bola de Lodo	200	Limonada	350
Muñeco Rhydon	10000	Refresco	
Muñeco Wailmer	10000		
Neumático	800		
Podio	7000		
Puerta Rara	3000		
Tabla	3000		
Tele Bonita	15000		
Tele Redonda	15000		
Televisión	12000		
Tobogán	8000		
Valla Ancha	500		
Valla Larga	500		

LOS CONSEJOS DE OAK

Si durante un combate se agotan los PP de un ataque, puedes restaurarlos usando un Éter. **Si lo usas, lograrás que ese ataque restaure 10 PP. Sin embargo, si usas Elixir, también restaurarás 10 PP, pero en todos los ataques.**

6. LOTERÍA POKéMON

Todos los días, en la planta baja del Centro Comercial, **podrás conseguir gratis un billete Lotería Pokémon.** Si el número del billete, o su terminación, coincide con el ID de alguno de tus Pokémon, ganarás uno de estos premios:



Lotería Pokémon	
Requisito para ganar	**Premio**
Coinciden todos los números	Master Ball
Coinciden los 4 últimos números	Máx. Revivir
Coinciden los 3 últimos números	Repartir Exp.
Coinciden los 2 últimos números	Más PP

7. LOS POKéCUBOS

¿No entiendes el poder de los PokéCubos? ¿Quieres saber como se hacen los mejores? Habla con la Maestra de los PokéCubos y te enterarás de cosas como que **los buenos PokéCubos se distinguen por tener poca masa y mucha eficacia.**



8. ARTE POKéMON

Habla con el Director del Museo y verás la sala vacía del primer piso. El dire quiere exponer obras modernas y atrevidas de arte Pokémon. Si en algún lugar ves obras así, **pide autorización a los artistas para poder exponerlas aquí.**



9. LA BARRERA DE WAILMER

Los malvados del **Equipo Aqua están entrenando unos Wailmer en el puerto de Ciudad Calagua**. Debido a ello no hay forma de entrar en la Ruta 124, pero si te las ingenias para echar a los malos de la ciudad, la barrera desaparecerá.



Más tarde

Cuando veas que el submarino robado por el Equipo Aqua parte de su Guarida, **vuelve a Ciudad Calagua y observarás que la barrera de los Wailmer ha desaparecido**. Ya puedes entra en la Ruta 124 y surfear rumbo a una nueva ciudad.

10. RUMBO AL FRENTE

Cuando ganes la Liga Pokémon podrás volver al puerto de Ciudad Calagua y subir en el S.S. Marea. **Dentro encontrarás al hombre de las gafas de sol.** Gracias a él en tu siguiente en barco podrás ir hasta el Frente de Batalla.



11. EL SEÑOR DE LAS BAYAS

Objeto conseguido: **BAYA (ALEATORIA)**

Al caballero presumido que hay al noreste de la ciudad le encanta regalar bayas. Habla con él todos los días y cada vez que lo hagas recibirás una baya diferente. **No esperes que te de bayas raras**, pero a caballo regalado...



12. DESCANSAR ES BUENO

Objeto conseguido: **MT44 (DESCANSO)**

En la casa que hay más al este de la ciudad, encontrarás un individuo dormilón que **te regalará la MT44 o Descanso**. Esta MT es un movimiento psíquico que hace que un Pokémon duerma durante dos turnos y restaure todos sus PS.



13. TRES SEÑORITAS

Dentro del Centro Pokémon de Calagua, cerca del mostrador, aparecerán de forma aleatoria tres señoritas. **Habla con ellas y recibirás grandes premios**, aunque no olvides que para conseguirlos tendrás que ser casi tan sabio como Oak.



14. LA GUARIDA

Seguro que andas extrañado de ver tanto miembro del Aqua por la ciudad, pero es que su Guarida está muy cerca. **Para llegar a ella haz Surf en la ensenada**, pero no olvides que para entrar antes tendrás que hacer unas cosillas.



Batalla contra el Rival

TU POKéMON	POKéMON DEL RIVAL
Treecko	Combusken (nivel 34, tipo fuego-lucha) Ludicolo (nivel 32, tipo agua-planta) Pelipper (nivel 32, tipo agua-volador) Tropius (nivel 31, tipo planta-volador)
Torchic	Marshtomp (nivel 34, tipo agua-tierra) Ludicolo (nivel 32, tipo agua-planta) Slugma (nivel 32, tipo fuego) Tropius (nivel 31, tipo planta-volador)
Mudkip	Grovyle (nivel 34, tipo planta) Pelipper (nivel 32, tipo agua-volador) Slugma (nivel 32, tipo fuego) Tropius (nivel 31, tipo planta-volador)

Como puedes ver, el rival ha incorporado a Tropius. Además, Lombre ha evolucionado a Ludico. Para conseguir la victoria **procura que tu equipo tenga un nivel similar al del equipo del rival**.

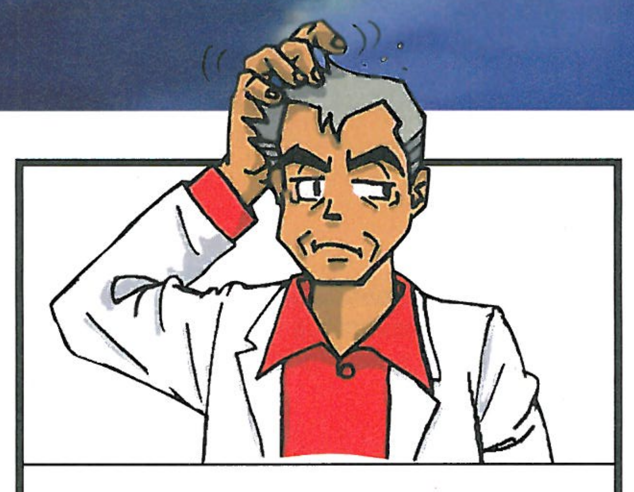


¡CONSÍGUELOS!

A. MÁX. REPEL

¡Hazte con todos!

PELIPPER ● **Pocos**	**STARYU** ● **Algunos** (Supercaña)
TENTACOOL ● **Muchos**	**WINGULL** ● **Muchos**



La Guía de Oak

Vamos a tomarnos un respiro después de tanta aventura para pedir a nuestro gran profe que nos ilustre con su inmensa sabiduría. Adelante profe, te escuchamos.

¿Dónde encuentro más PARTES?



■ Las Partes son objetos de colores por los que el **Buscatesoros** (vive en la Ruta 124) te recompensará entregándote piedras con las que evolucionar Pokémon. Hay varias en la Ruta 124 y una en la Ruta 126, pero también puedes encontrarlas equipadas en Pokémon salvajes, aunque es algo bastante raro y difícil. La Parte **Amarilla** la encontrarás en Chinchou, la **Roja** en Corsola, la **Azul** en Clamperl y la **Verde** en Relicanth.

¿Dónde hay Caramelos Raros?



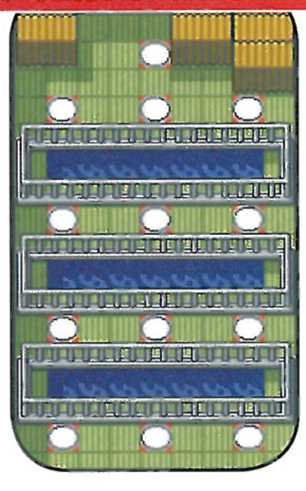
■ Por si no lo sabes, te diré que cuando das un Caramelo Raro a un Pokémon, éste sube un nivel de forma permanente. Estos caramelos son útiles dado que acortan el entrenamiento de un Pokémon, pero si abusas de ellos, harás que crezcan débiles. **Estos son los lugares en los que los encontrarás: Ruta 114, 119, 127, 132, Cueva Granito, Casa Treta, Guarida Magma y Cueva Cardumen.**

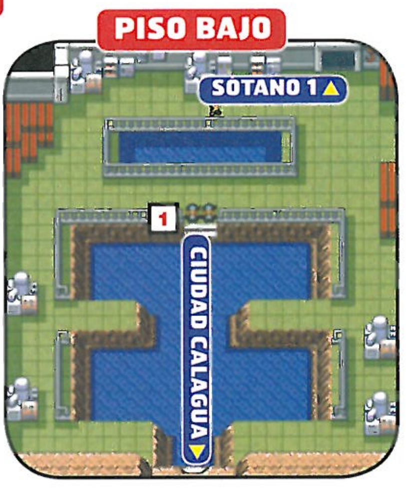
¿Dónde está Relicanth?

■ Pues lo verás **en el fondo del mar de las rutas 124, 125 y 126**, aunque ten en cuenta que es muy raro. Hacerse con Relicanth es imprescindible para resolver el misterio de la Cámara Sellada (Ruta 134).
It vit; Cas consu consusp eculerum sed consici enteriti, cris et; C. mantri, con vis aucoentra? P. Ne pere adest pos es!

GUARIDA AQUA

Encontrarás esta guarida al noreste de Ciudad Calagua. Dentro hallarás la Mater Ball, una ball que mola porque nunca falla.









1. ¿DÓNDE ESTÁ EL LIDER?

Tras la batalla de Monte Pírico **tienes que ir a la Guarida Magma** y después a Ciudad Portual. Cuando veas que los del Equipo Aqua roban un submarino, entonces los vigilantes que impiden el paso a la Guarida Aqua se habrán marchado.



2. TELETRANSPORTADORES

Los círculos blancos del suelo son **baldosas teletransportadoras** que permiten saltar de una sala a otra de la Guarida. Úsalas junto con los mapas de esta página y encontrarás el camino que te lleva hasta el líder el Equipo Aqua.



3. NO OLVIDES LA MASTER

Objeto conseguido: **MASTER BALL**

En la sala central del primer piso, junto a unas PokéBall que realmente son Electrodes, encontrarás un tesoro muy preciado. Se trata de la Master Ball, una ball que nunca falla y que **es ideal para capturar Pokémon legendarios**.



4. LA HUÍDA

Cuando llegues a la piscina en la que está el submarino robado, **un miembro del Equipo Aqua te entretendrá para que su líder escape**. Hasta que no tengas la Mo Buceo, no podrás llegar hasta la cueva submarina a la que ha puesto rumbo.



¡Hazte con todos!

ELECTRODE

- **Camuflado como Poké Ball**

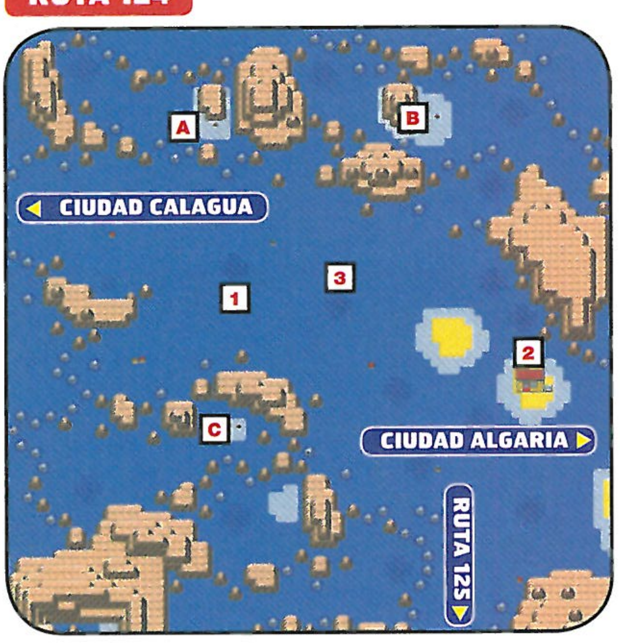
¡CONSÍGUELOS!

A. ELIXIR MÁX	C. NIDO BALL
B. PEPITA	

RUTA 124

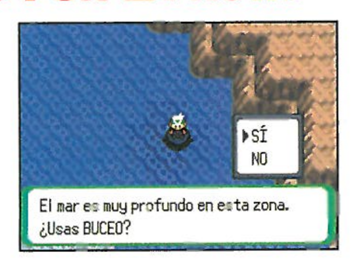
Para viajar por esta ruta no te queda más remedio que utilizar la habilidad Surf, pero para explorarla por completo necesitarás contar con la MO 08 o Buceo. Con ella podrás viajar al fondo del mar y descubrir nuevas especies Pokémon y algún que otro tesoro muy interesante.

RUTA 124



1. BUCEANDO POR LA RUTA

Para explorar completamente la Ruta 124 **necesitas la MO 08 o Buceo junto con la Medalla Mente**. Úsala en las zonas de aguas oscuras, bucea por los túneles del fondo del mar y llegarás a zonas de la ruta que parecen inaccesibles.



2. PIEDRAS DE EVOLUCIÓN

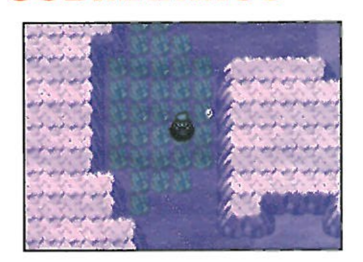
En esta ruta verás una casa habitada por el Buscatesoros, **un señor que busca unos objetos llamados Partes**. Si los encuentras, te los cambiará por piedras para evolucionar Pokémon. En el cuadro de la columna siguiente, tienes el cambio:



Piedras de evolución	
Pieza	**Piedra Conseguida**
Parte Azul	Piedra Agua
Parte Verde	Piedra Hoja
Parte Roja	Piedra Fuego
Parte Amarilla	Piedra Trueno

3. POKéMON SUBMARINOS

Si en tierra los Pokémon salvajes suelen estar en las zonas de hierba, **en el fondo del mar los encontrarás en las zonas de algas**. La ball más adecuada para capturar a los Pokémon que viven en el fondo marino es, como ya sabrás, la Buceo Ball.



¡CONSÍGUELOS!	
A. PARTE ROJA	C. PARTE AMARILLA
B. PARTE AMARILLA	

¡Hazte con todos!

CHINCHOU	**CLAMPERL**
• **Algunos** (Fondo del mar)	• **Muchos** (Fondo del mar)
MAGIKARP	**PELIPPER**
• **Muchos** (Caña Vieja y Caña Buena)	• **Pocos**
RELICANTH	**SHARPEDO**
• **Pocos**	• **Muchos** (Supercaña)
TENTACOOL	**WAILMER**
• **Muchos**	• **Algunos** (Caña Buena) • **Muchos** (Supercaña)
WINGULL	
• **Muchos**	



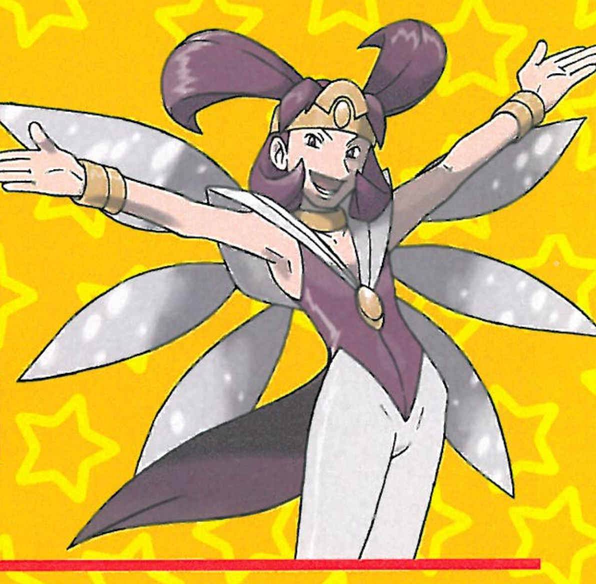
¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Sergio Martínez Carrera. Fraga (Huesca). 7 años
Jimmy: –¡Qué dibujazo ha hecho nuestro amigo Sergio, no le falta ni un detalle! Mari: –Y eso que solo tiene 7 poké-añazos. Jimmy: -Una verdadera obra de arte, hacer el pino poniendo ese "careto".

¡POKéMON MINI!
Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres nuestra Pekestrella del mes.



¡Participa y Gana!



Este mes regalamos unos prácticos y divertidos relojes despertadores, a los que han participado en la Zona Pokémon.

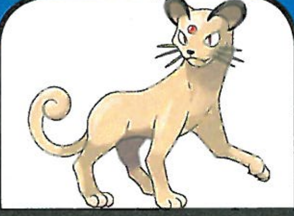
Busca las diferencias



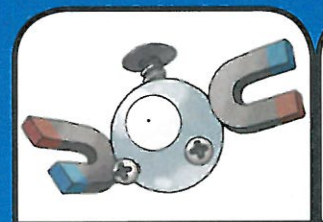
Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los Bellossom (y si no las encuentras, échate una partidita y vuelves, a ver si estando más fresco...).

Combate Total

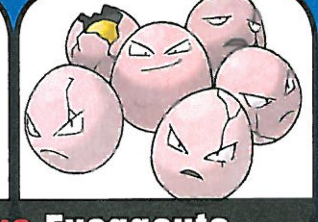
Seguramente sabes casi tanto como nosotros de Pokémon y... ¿más, dices? Pues adivina qué Pokémon ganaría cada combate si solo usaran ataques de sus tipos.

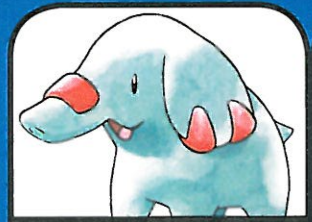
Gengar VS Persian




Magnemite VS Delibird

Murkrow VS Exeggcute

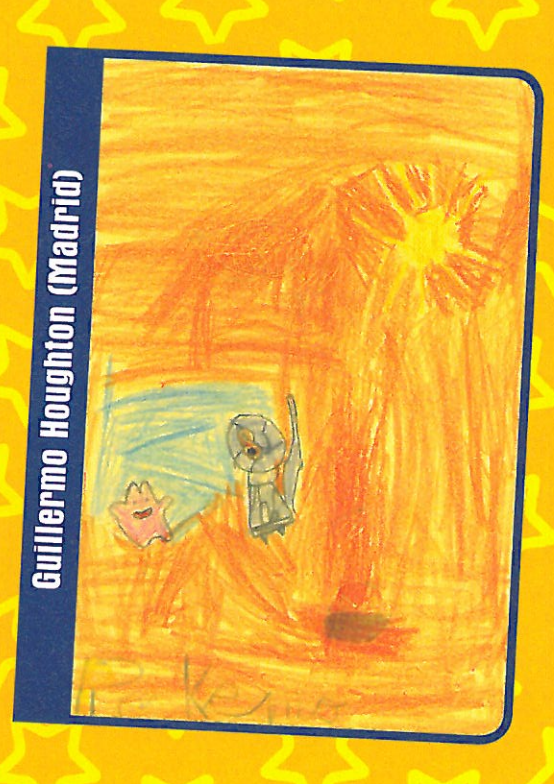





Phanpy VS Magby



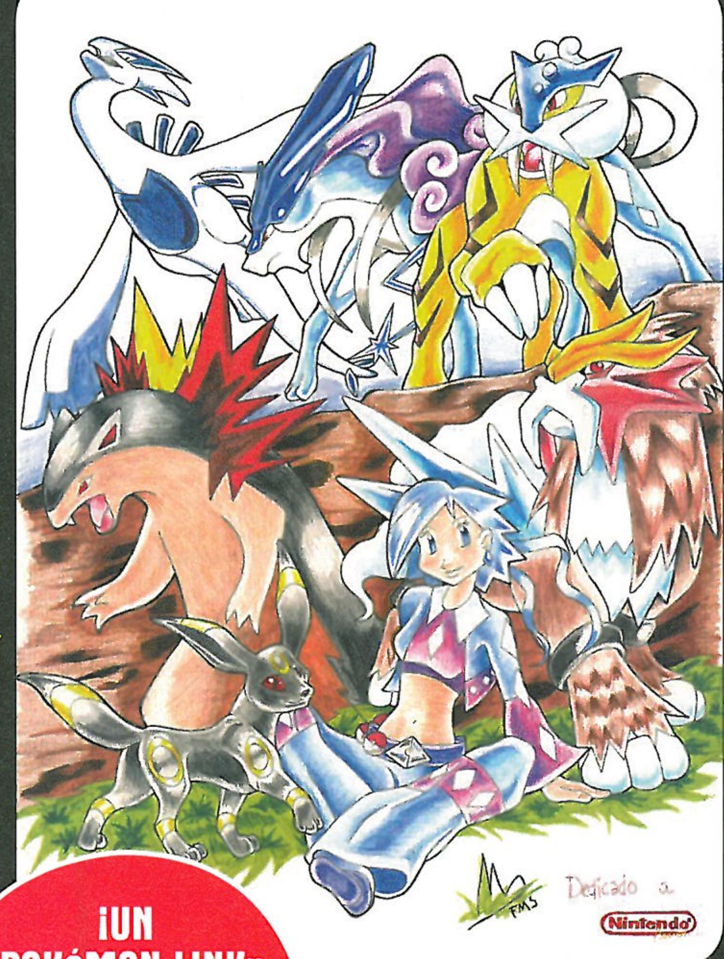
Marc Bisquert García (Barcelona)



Guillermo Houghton (Madrid)



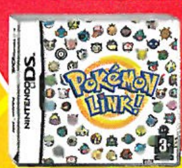
PokéArtista



Francesc Millaruelo Segura (Barcelona)

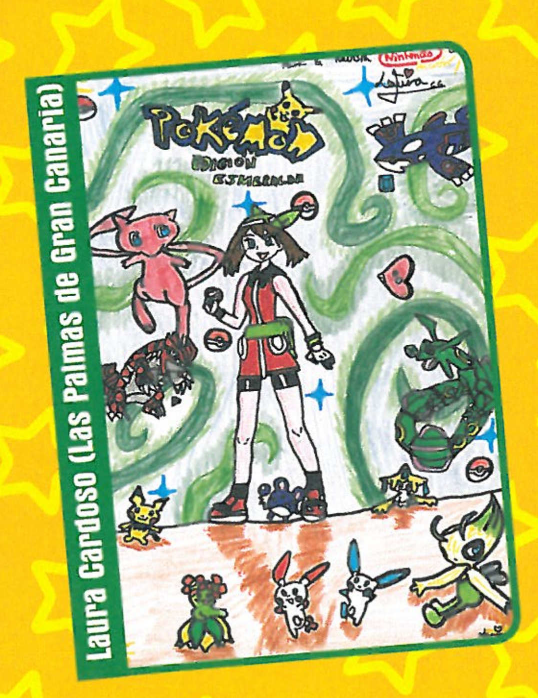
Mari: –¡Qué pasote de...! Jimmy: –¡De dibujo, sí! ¡Menudo ejemplo de gallardía al lápiz, la pintura y...! Mari: –No, de torerita. La de la piba.

¡UN «POKéMON LINK» DE REGALO PARA EL POKéARTISTA DEL MES!





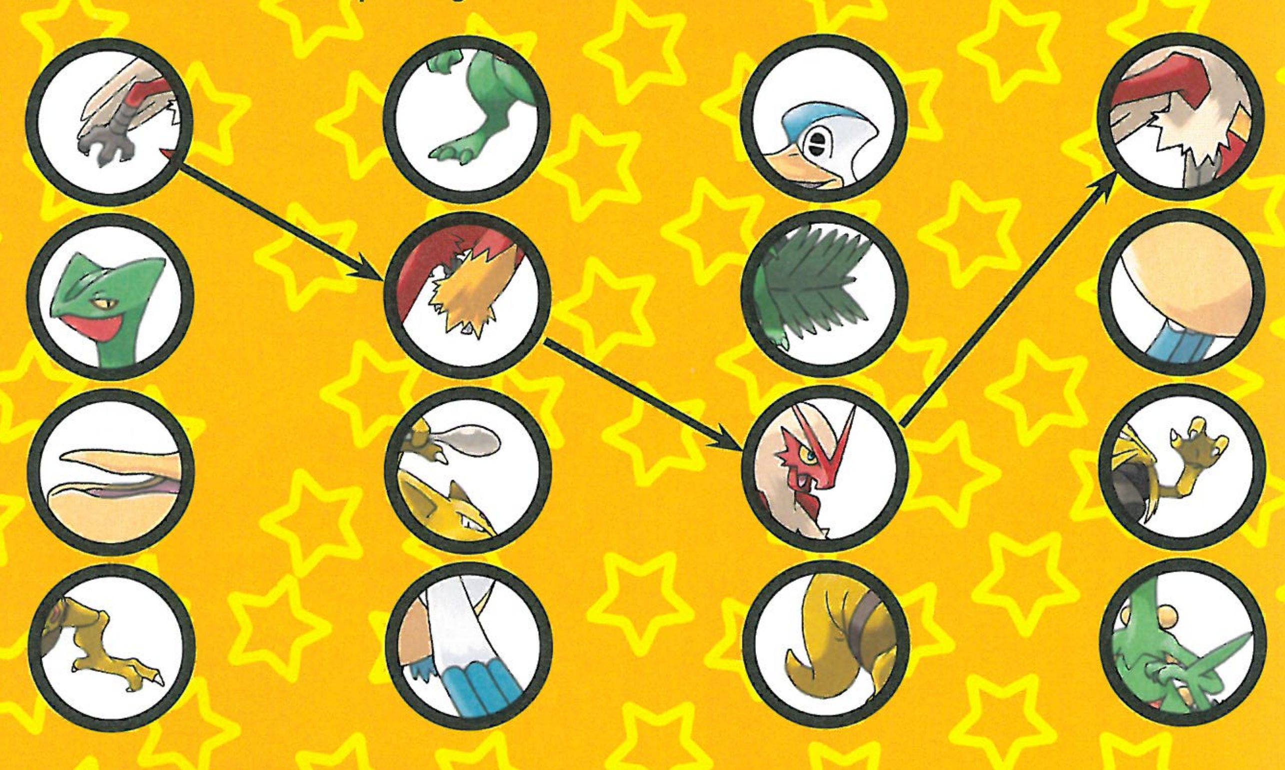
Yasmina Garrigues (Málaga)

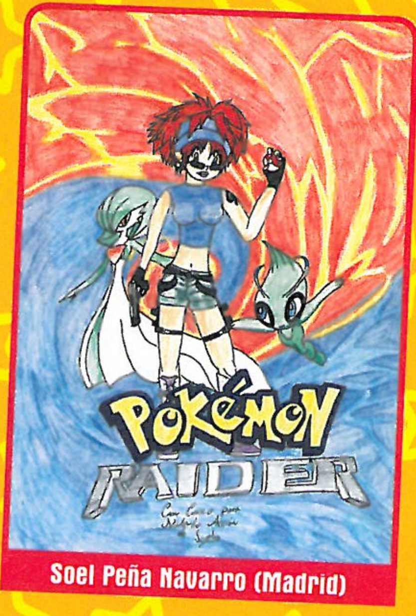


Laura Cardoso (Las Palmas de Gran Canaria)

¡"Peazo" Pokémon!

Ves unos círculos, ahí abajo, ¿no? Círculos rellenos de Pokémon, si te fijas un poquito. Y si pones más atención todavía y dejas la DS a un lado y el bocadillo al otro lado (¡hey!), verás que algunos contienen al mismo Pokémon, y todo. Pues eso es lo que tienes que hacer, unir con flechas los círculos que tengan al mismo Pokémon dentro.





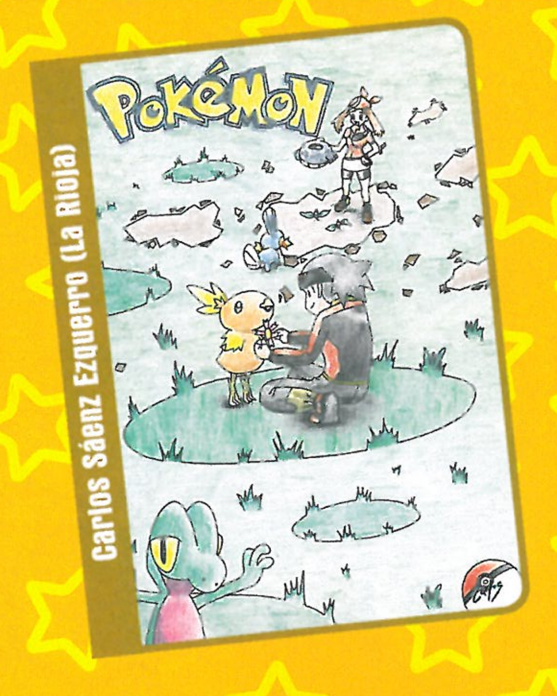
Soel Peña Navarro (Madrid)


Juan David Martínez (Huesca)

ZONA Pokémon™



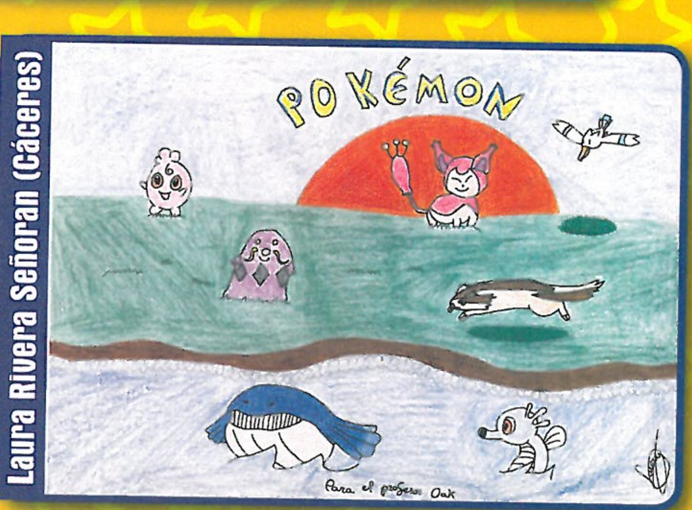
Teresa Peciña (Madrid)



Carlos Sáenz Ezquerro (La Rioja)

Luis Enrique (Toledo)

Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



Laura Rivera Señoran (Cáceres)





Yo una vez me inventé un Pokémon...



Mari: –Si consigues estar callado un rato, te presento a Degitf. Jimmy: –Oiga, que sé comportarme, señora. Mari: –Pues... Degitf es la preevolución de Delibird... Jimmy: –¡¿La "Precuála"?! Mari: –¡¿Me dejas acabar?! Jimmy: –Mis disculpas, jovencita. Mari: –Um... Es un Pokémon muy sensible que en Navidad se pone bajo el abeto, como si fuera un regalo y... Jimmy: –¡Y lo ha inventado Luis F. Romero, de Madrid! Mari: –Eso, sí.

Luz Araque y Alberto Alcañiz (Valencia)



Luis Fernández Costa (Barcelona)

LLAMADAS (¡Poké-usté!)

Club Pokémon

¡Hola pokémaníacos!
Yo soy de esas que no encuentran con quién hablar de Pokémon porque no paran de interrumpir con temas más interesantes (según ellos). Así que he decidido formar un club. Elegiremos el nombre del club entre todos los socios que se apunten durante el primer mes (os escribiré todos los meses). Haremos concursos de dibujo, cambiaremos cromos (por correo) y hablaremos (mejor dicho, escribiremos)... ¡de Pokémon! Si deseas formar parte de mi club, escribe a:

Laura Benavente
C/ Guardia Civil, nº 10,
portal 4, 3º A
28340 Valdemoro (Madrid)

Soluciones pasatiempos

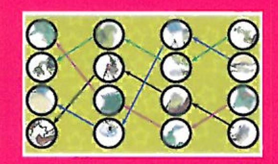
Diferencias Bellossom



Combate Total

Los ganadores son: 1. Gengar 2. Magnemite 3. Murkrow 4. Phanpy

"Peazo" Pokémon



Siluetas

1. Grimer 2. Magikarp

3+
www.pegi.info

The Pokémon Company

NINTENDO DS

EL ROMPECABEZAS DE POKéMON

POKéMON LINK!™

"A la venta el 5 de Mayo"

POKéMON LINK!

¡Los Pokémon están en peligro!
Tú eres la última esperanza para salvar a los prisioneros del malvado Batallón de Phobos. Agudiza el ingenio con el lápiz táctil, desplaza y alinea los Pokémon y crea cadenas explosivas para liberar a más de 380, entre los que encontrarás a los más raros. Juega solo o con un amigo en el modo multijugador inalámbrico.
¡Descubre el rompecabezas perfecto!

¡A TOCAR!

www.nintendo.es